



## Přírodovědec

I.

Založí si herbář a nasbírá a správně pojmenuje 20 u nás běžně rostoucích rostlin (cca 10 bylin, 10 dřevin).

II.

Pozná podle fotky/obrázku 25 živočichů, kteří u nás běžně žijí a ví, kteří mohou být člověku nebezpeční (savci, obojživelníci, ryby, plazi, brouci, motýli).

U 10 z nich rozezná i stopy.

Praktická část: v přírodě vyrobí sádrový odlitek stopy divokého zvířete.

III.

Pozná 10 ptáků podle fotky/obrázku a 5 ptáků podle hlasu.

Nasbírá dalších 20 rostlin do herbáře.

Pozná 5 hub (pokud neporostou tak podle obrázku) – hřib, muchomůrka, bedla, ..?

IV.

Umí používat botanický klíč, poznat s jeho pomocí pět určených rostlin.  
Vede si vzorový herbář, ve kterém má dalších 20 rostlin, tj. celkem 60.

Vyfotí a pojmenuje 10 volně žijících živočichů (může být včetně hmyzu).



## Uzlař

Umí si zavázat tkaničky a následující uzly: ambulák, kouzelňák, liščí smyčku, osmičku a poutko (bez časového limitu).



## Zdravotník

Zná čísla na policii, hasiče a ambulanci.

Umí ošetřit lehká poranění - říznutí, odření, puchýř, bodnutí hmyzem, klíště a ví, jak postupovat v případě těžších (koho zavolat, apod.). Umí si teploměrem změřit teplotu.

Zná základy první pomoci - resuscitace, stabilizovaná poloha, přenos, polohování, fixace zlomeniny, obvazy.

Umí zavázat tyto uzly: zkracovačka, škoťák, lodák, autíčka, osmičkové poutko, pevné poutko, dřevařská smyčka (bez časového limitu).

Ví, k čemu se tyto uzly používají a v praxi to umí předvést.

Zvládne zavázat upravenou základní šestku za 50 vteřin: lodák, zkracovačka, škoťák, ambulák, autíčka, osmičkové poutko

Zvládne sám postavit pařeniště mezi dvěma stromy za 5 min.

Umí ošetřit: úpal/úzech, popáleniny, krvácení, zlomeniny, omrzliny, otrava, alergie, poranění el. proudem.

Má přehled o základních kategoriích léků a k čemu slouží - dezinfekce, proti horečce, kloktadlo, oční kapky, živoč. uhlí, masti...

Praktická část: ošetří simulované zranění.

Zaváže upravenou základní šestku za 30 s.

Zaváže zpaměti dalších 6 určených uzlů - dvojité poutko a další.

Uváže 5 dalších libovolných uzlů podle nákresu.

Zná hygienické minimum zotavovacích akcí.

Pomáhá zdravotníkovi na táboře minimálně dva dny.



## Morse

I. Umí dvouruční prstovou abecedu a zvládne s její pomocí vyslat zprávu o délce 5 slov (bez časového limitu).

II. Přijme text vyslaný Morseovkou rychlostí 30 znaků za minutu, celkem 60 znaků. Má 3 minuty na dopsání s tolerancí tří chyb.

III. Dokáže plynule vysílat přímo z textu o délce 60 znaků.  
Zná další základní šifry (viz níže) a zvládne za 10 minut vyluštit 3 různě zašifrované zprávy, každou o 30 písmenech

- mřížka (polský kříž, zlomky, šifr. mřížka)
- různé podoby morseovky
- posun/záměna písmen
- směr psaní (sloupce, dokola, apod.)

IV. Přijímá text o rychlosti 45-60 znaků/min., celkem 60 znaků včetně čísel a znamének. Má 5 minut na dopsání s tolerancí tří chyb.  
Dokáže vysílat text rychlostí 30 znaků/min.  
Zná jednoduchý morseovkový semafor.



## Hvězdár

Najde na obloze čtyři souhvězdí viditelná po celý rok – Velký vůz, Malý vůz, Kasiopea, Drak.

Najde na obloze souhvězdí Labut', Lyra, Orel, Andromeda, Koruna a Polárku, Letní trojúhelník (Deneb, Altair, Vega) a Mléčnou dráhu.  
Zná planety sluneční soustavy (Merkur, Venuše, Země, Mars, Jupiter, Saturn, Uran, Neptun)

Dokáže vysvětlit

- pohyb Slunce po obloze, střídání dne/noci, střídání ročních období,
- fáze Měsíce,
- zatmění Měsíce a Slunce.

Umí určit světovou stranu podle hodinek a podle hvězd.

S mapou noční oblohy najde jakékoli souhvězdí.  
Najde na obloze pozorovatelné planety.  
Dokáže sestrojit jednoduché sluneční hodiny.



## Topograf

Zná 20 základních mapových značek turistických map a dokáže je najít na mapě.  
Zná světové strany.  
Dojde na určené místo s pomocí GPS.

Rozezná světové strany na mapě, kterou dokáže zorientovat, ví, jaké úhly navzájem světové strany svírají.  
Ovládá určování azimutů.  
Vysvětlí, co označují vrstevnice, co znamená jejich častější nebo řidší výskyt na mapě.

Spočítá, jaké vzdálenosti ve skutečnosti odpovídá určená vzdálenost na mapě a naopak.  
Za pomoci okolních krajinných útvarů se alespoň 2x ze 3 pokusů najde na mapě.

Absolvuje orientační závod v terénu.  
Na určeném výletě zvládne jeden den navigovat celou skupinu podle mapy (na základě předem daných pokynů).



## Sportovec

I. Za 15 minut uběhne 1 km, udělá 50 dřepů a 15 kliků, trefí frisbee do branky o rozměrech 1,5 x 1,5 m ze vzdálenosti 3 m.

II. Za 15 minut uběhne 1 km, udělá 50 dřepů a 15 kliků, trefí frisbee do branky o rozměrech 1,5 x 1,5 m ze vzdálenosti 5 m, překoná po laně délku 5 m.  
Zná pravidla 4 kolektivních sportů (fotbal, ringo, frisbee a vybíjená).

III. Za 30 minut uběhne 2 km cesty náročným terénem, udělá 100 dřepů, 25 kliků, vyleze na strom, trefí frisbee do branky o rozměrech 1,5 x 1,5 m ze vzdálenosti 7 m, překoná po laně délku 10 m.  
Dokáže předcvíčit rozcvíčku.  
Podmínkou je účast na jarňákách.

IV. Za 30 minut uběhne 3 km cesty náročným terénem, udělá 300 dřepů, 50 kliků, vyleze na strom, přebrodí, uplave 50 m, vyběhne do kopce se zátěží.  
Ovládá teoreticky i prakticky alespoň 10 strečingových cviků.  
Zorganizuje a odpíská turnaj ve zvoleném sportu.



## Kuchař

Připraví svačinu pro družinu (namaže chleba a udělá šťávu).

Zná základní hygienické zásady – mytí rukou, potravin, čistota v kuchyni, atp.

Zvládne ukrojít vzorový krajíc chleba.  
Zná základní úpravy potravin (vaření, pečení, dušení, smažení) a pozná základní koření – cukr, sůl, pepř, paprika, kmín, majoránka, skořice.

Zná základní principy přípravy polévek, příloh, masa, omáček.

Dokáže sestavit neotřelý jídelníček pro celou družinu na třídenní výlet. Jedno z jídel pak zvládne sám uvařit (ne z polotovarů) včetně nákupu surovin dle zadaného počtu porcí a přípravy pokrmu na ohniště v kotlíku za 1,5 h.

Pozná v syrovém stavu různé druhy masa a zná použití koření: sůl, cukr, pepř, nové koření, hřebíček, skořice, kmín, kari, sladká paprika, pálivá paprika, muškátový oříšek, majoránka.

Sestaví jídelníček jednoho dne tábora včetně rozpisu surovin a s pomocí družiny uvaří kompletní oběd.

Zná hygienické minimum týkající se vaření.



## Táborník

Znát základní vybavení na výlet, umí si na výlet zabalit do batohu.

Zvládne rozdělat oheň do 10 minut na 3 sirky (včetně sběru dřeva).

Zná základní typy ohňů.

Ví, jak ohniště připraví a jak ho po sobě zahladí.

Na táboře zvládne za pomoci kladiva, kleští, pily a hřebíků opravit nebo vyrobit vybranou poličku či jiný zadaný kus materiálu.

Zná zásady bezpečného zacházení s nářadím.

S vybraným pomocníkem na táboře kompletně postaví zadanou stavbu (např. vnitřek kuchyně).

Zná zásady údržby nářadí, zná druhy dřeva a jak se hodí na topení.



# Organizátor

I.

Připraví, vysvětlí, zorganizuje a vyhodnotí jednu hru pro ostatní na schůzce.

II.

Na výletě zvládne 3x po sobě najít na určené zastávce autobusu nebo vlaku zadání spojení (bez přestupu) v papírových jízdních řádech.

III.

Sám si připraví a zorganizuje jednu schůzku (vlastní program, bodování, ...).

IV.

S pomocí vedoucího připraví a realizuje jeden výlet (trasa, program, rozpočet, ...).

# Pravidla odborek

Každá odborka má **čtyři stupně** (1. - nelehčí, 4. - nejtěžší). Jednotlivé stupně lze plnit postupně, nicméně kdo chce splnit např. 3. stupeň, musí již mít 1. a 2. stupeň též odborky (případně splnit 1.-3. najednou).

**Splnění stupně** odborky je odměněno získáním odznáčku odpovídajícího stupně a **3 body** do bodování.

Podmínkou pro **šátkování** je získání alespoň **5 stupňů** libovolných odborek, tj. např.:

- 5 prvních stupňů různých odborek
- jednoho třetího stupně jedné odborky a jednoho druhého stupně jiné odborky

Podmínkou pro **pasování** na instruktora je splnění **všech třetích stupňů a jednoho vybraného čtvrtého stupně**.